

Monteverdi Elena (matr. 741842)**Laboratorio AC2**

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
“Il cantiere dei testi”	http://vbscuola.it	Italiano	A partire dalla classe 3 [^] circa	E' uno strumento didattico che guida gli alunni nella stesura di progetti di testo. Partendo da una traccia viene realizzata una mappatura, una suddivisione dei vari elementi presenti in un testo.	Confusionario. Ci sono troppe informazioni da memorizzare ancora prima di iniziare (funzioni delle diverse tipologie di frecce, di riquadri, in base alla forma, al tratto...).
“Gioca con lo spazio e con il tempo”	http://vbscuola.it	Storia	Classe 1 [^] - 2 [^]	Il bambino deve trascinare con il mouse alcuni elementi nella posizione che gli viene indicata. Serve a rinforzare la padronanza delle categorie spaziali e temporali.	Raccomandabile. Più si va avanti, più aumenta la difficoltà dei livelli. Unica pecca: in alcuni livelli superiori le immagini sono poco chiare.
“Caccia alle vocali”	http://vbscuola.it	Italiano	Classe 1 [^]	Il bambino deve riconoscere la vocale indicata, cliccando su delle buste, per aprirle. La stessa vocale è scritta con caratteri diversi in ogni busta.	Abbastanza raccomandabile, ma da usare per poco tempo. E' poco vario, un po' troppo ripetitivo. Non aumenta il livello man mano che si procede.
“Il trenino della frase”	http://vbscuola.it	Italiano	Classe 5 [^]	E' un gioco per avviare gli alunni all'analisi logica. Il bambino deve mettere in moto un trenino in cui la locomotiva contiene il soggetto e il predicato di una frase, mentre i vagoni ne contengono i diversi complementi.	Poco chiaro e confuso. Non si capisce bene quale sia la consegna, non è di immediata comprensione.

<p>“Crea linee del tempo”</p>	<p>http://vbscuola.it</p>	<p>Storia</p>	<p>A partire dalla classe 3[^]</p>	<p>E’ un programma che consente di creare delle tabelle, con elementi in successione, che possono contenere quadri storici e narrazioni in sequenza, predisponendo un foglio già diviso in riquadri da compilare.</p>	<p>Inutile. Non sfrutta la “multimedialità”. E’ come se fosse un lavoro preparato su un foglio cartaceo: sarebbe esattamente la stessa cosa. Non vengono sfruttate le potenzialità multimediali.</p>
<p>“Balloon noun game”</p>	<p>http://www.softschools.com/grades/kindergarten/</p>	<p>Italiano</p>	<p>Classe 2[^]</p>	<p>Il bambino deve cliccare solo sui palloncini in cui è scritto un sostantivo, in modo da farli scoppiare, evitando quelli su cui sono scritti verbi, aggettivi...</p>	<p>Raccomandabile. Man mano aumenta la velocità, e quindi anche la difficoltà e la concentrazione del bambino. Gli obiettivi, inoltre, potrebbero essere due: il riconoscimento dei sostantivi in grammatica, ma anche in inglese.</p>
<p>“Math Man Addition Game”</p>	<p>http://www.softschools.com/grades/kindergarten/</p>	<p>Matematica</p>	<p>A partire dalla classe 3[^] circa</p>	<p>E’ un vero e proprio gioco. E’ una specie di Pacman, che il bambino deve guidare, facendogli compiere il percorso giusto, per poi portarlo a mangiare solo la pallina che contiene il risultato dell’operazione richiesta.</p>	<p>Molto raccomandabile. Il bambino viene coinvolto dal gioco e nel frattempo allena la mente a fare le operazioni in breve tempo per riuscire a non essere “mangiato”.</p>
<p>“Latitude and Longitude”</p>	<p>http://www.softschools.com/grades/kindergarten/</p>	<p>Geografia</p>	<p>Classe 3[^]</p>	<p>Il bambino deve riconoscere e selezionare la città in base alla latitudine e alla longitudine date.</p>	<p>Può essere utilizzato qualche volta, ma dopo poco annoia. Sfrutta poco la “multimedialità”, può essere fatto anche su un mappamondo o un planisfero cartaceo.</p>

<p>“Indovina la frase”</p>	<p>http://vbscuola.it</p>	<p>Italiano</p>	<p>Classe 2[^]</p>	<p>E' un gioco per due bambini (o insegnante-bambino). Il primo giocatore scrive una frase senza che il suo compagno lo veda. Il programma scompone la frase da indovinare in una serie di parole che scorrono in ordine sparso nell'acqua di un fiume, trasportate dalla corrente. Il secondo giocatore deve guidare la canoa, evitando i pericoli del fiume e, nello stesso tempo, deve leggere le parole che scorrono, cercando di capire e ricostruire l'intera frase.</p>	<p>Molto coinvolgente. Il bambino si diverte e allo stesso tempo attiva le sue capacità di logica e di intuizione, per ricomporre la frase. Nel frattempo gioca contro il tempo e cercando di non far cadere la canoa, quindi deve prestare attenzione a più stimoli e mantenere un'attenzione e una concentrazione prolungate.</p>
<p>“Fishing subtraction game”</p>	<p>http://www.softschools.com/grades/kindergarten/</p>	<p>Matematica</p>	<p>Dalla classe 3[^] circa</p>	<p>Il bambino deve far prendere al pescatore il pesce con il risultato che corrisponde alla sottrazione richiesta.</p>	<p>Carino ma ripetitivo. E' accattivante per le prime operazioni, poi inizia ad annoiare; non ci sono cambiamenti di livello e non si può “perdere”, quindi non c'è la sfida (se il bambino non risponde e perde tempo, i pesci si allontanano, ma ne arrivano altri, dando nuove possibilità). Rischia di non essere motivante.</p>